

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA
JAKARTA**



TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

Oleh:

Ayuning Khairunnisa

NIM 121 0037 123

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA
JAKARTA**



TUGAS AKHIR KARYA DESAIN

Ayuning Khairunnisa

NIM 121 0037 123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior
2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA JAKARTA diajukan oleh Ayuning Khairunnisa, NIM 121 0037 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 1 Juli 2016

Pembimbing I/Anggota

Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.
NIP. 19540922 198303 1 002

Pembimbing II/Anggota

Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota

Yayu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19860924 201404 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Ketua Jurusan Desain

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya
2. Yth. Bapak Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan, kritikan serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberi banyak masukan dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Hangga Hardika, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala dukungan dan motivasi yang diberikan.
5. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Kepala Museum dan seluruh pengelola Museum Bank Mandiri atas izin penelitian dan data-data yang telah diberikan untuk perancangan Tugas Akhir Karya Desain ini.

9. Kedua Orang Tua Tercinta, Puguh Munarto dan Belatrix Miniko yang tidak pernah berhenti memberikan motivasi, nasehat, dukungan serta doa.
10. Adik-adik tersayang, Nino Azumi Fajarini, Alpalas Satria Pamungkas, dan Elpaso Garis Komando atas segala bantuan, dukungan, dan dorongan semangat.
11. Teman seperjuangan Sekurici, untuk kisah-kisah menarik selama kuliah di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Teman satu kost dan seperjuangan dalam meraih gelar SDs, Metta Apriyana Triesnaputri, Sri Handariatul M, dan Fauziah Citra Sari A. *Thanks for being my best unbiological sister!*
13. Sahabat terbaik Andra Estu Mumpuni dan Yulian Nandika untuk segala cerita menarik selama perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. *Special thanks* untuk Ayah tercinta, Nino Azumi, Irma Putri, Galih Arya, Nanda dan Andra Estu atas segala bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Desain ini. Jasa-jasa kalian tak akan pernah terlupakan.
15. Teman-teman INDIS 2012
16. Serta semua pihak yang turut membantu dan memotivasi saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat Bermanfaat.

Yogyakarta Juli 2016

Penulis

Ayuning Khairunnisa

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA, JAKARTA

Ayuning Khairunnisa

Gedung Museum Bank Mandiri merupakan salah satu bangunan cagar budaya di kawasan Kota Tua Jakarta. Bangunan dengan desain arsitektur Art Deco Klasik /Nieuw Zakelijk ini dulunya merupakan kantor cabang dari NHM (Nederlandsche Handel-Maatschappij) yang dikenal sebagai perusahaan dagang milik Belanda, diresmikan oleh Cornelis Johannes Karel van Aalst yang mulai beroperasi sejak tahun 1933. Museum Bank Mandiri memiliki nilai historis tinggi dan daya tarik bagi pengunjung dimana didalamnya terdapat banyak koleksi alat-alat perbankan dari masa ke masa yang bertujuan untuk mengedukasi pengunjung tentang dunia perbankan di Indonesia. Oleh karena itu, perancangan Museum Bank Mandiri ini mengangkat tema “Timeline and History” yang menginterpretasikan desain interior museum dengan system kronologi dan alur waktu yang diterapkan pada system display, infografis, zona ruang dan sirkulasi alur kunjungan pengunjung museum. Sedangkan tema museum akan dipadukan dengan perpaduan gaya Art Deco dan Modern yang mengikuti perkembangan masyarakat urban. Konsep perancangan Interior Museum Bank Mandiri ini diharapkan mampu mengedukasi pengunjung museum sekaligus mewujudkan visi misi Museum Bank mandiri sebagai museum berstandar Internasional yang inspiratif dan bermanfaat bagi masyarakat.

Kata kunci: Museum Bank, Cagar Budaya, Art Deco, Modern, Timeline and History

ABSTRACT

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA, JAKARTA

Ayuning Khairunnisa

Museum Bank Mandiri is one of the heritage buildings in Kota Tua, Jakarta. The building with Classical Art Deco/Nieuw Zakelijk architectural was once the building of Nederlandsche Handel-Maatschappij (NHM) or Factorji Batavia which is owned by the Dutch trading company. Museum Bank Mandiri has a high historical value and appeal to visitors of which consists of various collections related to banking tools and activity and its development which aims to educate visitors about banking sector in Indonesia. Therefore, the design of Bank Mandiri Museum applies "Timeline and History" concept which Interpret the interior design museum with chronology and timeline system is applied to the display system, infographics, zone traffic with circulation space. While the theme of the museum will be combined with a blend of Art Deco and Modern styles that follow the development of urban society. The interior design concept of Museum Bank Mandiri is used in order to educate the museum's visitors at the same time realize the vision and mission of Museum Bank Mandiri as an international standard museum that is inspiring and useful for society.

Keywords: Banking Museum, Cultural Heritage, Art Deco, Modern, Timeline and History

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	1
C. Program Perancangan	3
1. Pola Pikir Perancangan	3
2. Cakupan Arahan Tugas.....	4
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	5
A. Deskripsi Proyek.....	5
1. Tujuan Perancangan Museum Bank Mandiri	5
2. Sasaran Perancangan Museum Bank Mandiri	5
3. Tinjauan Data Lapangan	6
a. Data Fisik	6
1) Nama Proyek	6
2) Lokasi Proyek.....	6
3) Orientasi	6
4) Site Plan.....	7
5) Fasad	7
6) Floor Plan	8

7) Potongan.....	11
8) Spesifikasi Bangunan	12
9) Tipe Bangunan	12
10) Nama Bangunan	12
11) Ukuran Kolom.....	12
12) Aspek Arsitektural.....	12
13) Unsur Pembentuk Ruang.....	13
14) Tata Kondisional	13
15) Data Fasilitas	14
16) Wayfinding & Sign System.....	15
17) Fasilitas Tambahan.....	15
18) Pencitraan Lapangan	16
19) Analisis Ruangan.....	20
b. Data Nonfisik	23
1) Profil Perusahaan.....	23
2) Logo Perusahaan	23
3) Visi Misi.....	23
4) Profil Museum Bank Mandiri	24
5) Tujuan & Visi Misi Museum Bank Mandiri	25
6) Susunan Organisasi	26
7) Jam Kerja	26
8) Data Statistik	26
9) Karakteristik Pengunjung	27
c. Data Literatur	27
1) Pengertian Museum.....	27
2) Fungsi dan Tujuan Museum.....	28
3) Lokasi Cagar Budaya Kota Tua Jakarta.....	29
4) Undang-Undang Tentang Bangunan Cagar Budaya	31
5) Ruang Dalam Museum.....	31
6) Jenis-Jenis Ruangan dalam Museum.....	33
7) Standar Organisasi Ruang	34

8) Standar Zona dan Sirkulasi	35
9) Standar Ruang Pameran	36
10) Standar Luas Ruang Objek Pamer	36
11) Standar Luas Ruang Objek Pamer	36
12) Standar Museum Internasional	41
13) Konsep Pemecahan Masalah	44
14) Gaya Art Deco Pada Eksisting Museum	46
15) Standar Sistem Penataan Display dan Tata Konsidisional	49
16) Elemen-elemen dalam Ruang	50
17) Standar Pengaturan Pencahayaan	51
18) Sistem Penghawaan	53
4. Analisis Ruang Dalam Museum	54
1. Fungsi Pengguna Ruang	54
2. Pola Aktivitas Pengguna Ruang Fungsi Pengguna Ruang	55
3. Pengguna dan Aktivitas dalam Ruang Privat	57
5. Ruang Lingkup Perancangan	57
6. Organisasi dan Hubungan Antar Ruang	58
7. Keinginan Klien	58
8. Daftar Kebutuhan Ruang	59
9. Kriteria Perancangan	60
BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN	62
A. Permasalahan Desain	62
B. Identifikasi Permasalahan Desain	62
BAB IV. KONSEP DESAIN	
A. Konsep Program Perancangan	64
1. Tema dan Gaya Perancangan	64
2. Tema sebagai Wujud Fungsi Ruang	66
3. Gaya sebagai Wujud Citra Ruang	66
4. Detail Konsep Perancangan	67

a. Tema Timeline & History dan Perpaduan Artdeco & Modern	67
b. Material	68
c. Skema Warna	73
d. Referensi Desain	75
B. Alternatif Desain	81
1. Zoning dan Sirkulasi	81
2. Layout.....	82
3. Rencana Lantai	84
4. Rencana Plafon.....	85
5. Furniture	87
C. Evaluasi Desain	87
1. Metode Evaluasi.....	87
a. Fungsi dan Tujuan.....	87
b. Manfaat.....	87
c. Citra Pesan.....	87
d. Bentuk dan Gaya	87
BAB V. PENUTUP.....	88
1. Kesimpulan.....	88
2. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94
1. Lembar Asistensi	
2. Katalog Pameran	
3. Poster Pameran	
4. Konsep Grafis	
5. Axonometri	
6. RAB	
7. Gambar Kerja	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Tabel 2.1	Tabel Keterangan Kondisi Ruang/Area Museum	20
Tabel 2.2	Tabel Keterangan Kondisi Ruang/Area Museum	22
Tabel 2.3	Tabel Keterangan Kondisi Ruang/Area Museum	23
Tabel 2.4	Susunan Organisasi Pengelola Museum	26
Tabel 2.5	Tabel Statistik Pengunjung Tahun 2014-2015	26
Tabel 2.6	Tabel Ruang-Ruang Pada Bangunan Museum Berdasarkan Pembagian Zona	26
Tabel 2.7	Standar Luas Objek Pamer	36
Tabel 2.8	Tabel Tinggi Rata-Rata Manusia & Jarak Pandang	38
Tabel 4.1	Tabel Fungsi dan Pengguna Ruang	54
Tabel 4.2	Tabel Urutan Aktivitas Pengelola Museum	57
Tabel 4.3	Tabel Daftar Kebutuhan Ruang	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Site Plan</i>	7
Gambar 2.2 Fasad Bangunan	7
Gambar 2.3 Ruang Aula Besar.....	14
Gambar 2.4 Area Banking Hall Lantai 1	3
Gambar 2.5 Area Koridor Lantai 1	16
Gambar 2.6 Area Operasional Bank Lantai 1	17
Gambar 2.7 Area Banking Hall dan Locket Lantai 1	17
Gambar 2.8 Area Lobby Ruang Rapat Besar Lantai 2	18
Gambar 2.9 Pengunjung di Area Banking Hall & Chinesse Cash Lantai 1	18
Gambar 2.10 Area Pajang Mesin ATM Bank Lantai 1	19
Gambar 2.11 Area Pajang Mesin TIK Bank Lantai 1	19
Gambar 2.12 Logo Bank X	23
Gambar 2.13 Penggolongan Lingkungan Cagar Budaya di Zona 2	30
Gambar 2.14 Standar Luas Area Pamer Objek	37
Gambar 2.15 Jarak Pandang Manusia	38
Gambar 2.16 Jarak Pandang Pajangan dinding	39
Gambar 2.17 Kemampuan Gerak Anatomi Manusia	39
Gambar 2.18 Gerak anatomi	39
Gambar 2.19 Pencahayaan Alami	40
Gambar 2.20 Pencahayaan Buatan	40
Gambar 2.21 Desain Interior Gaya Art Deco	46
Gambar 2.22 Standar Peletakan Koleksi Museum	49
Gambar 2.23 Standar Pencahayaan Museum	53
Gambar 4.1 Problem dan Konsep Pemecahan Masalah	64
Gambar 4.2 Konsep Pemecahan Masalah	65
Gambar 4.3 Ide Konsep Timeline & History	67
Gambar 4.4 Pengaplikasian Tema dan Gaya pada Desain Museum	68
Gambar 4.5 Material Vinyl untuk penutup lantai	68

Gambar 4.6 Material Kuningan	69
Gambar 4.7 Material Laminated Glass	70
Gambar 4.8 Material Besi	71
Gambar 4.9 Material Marble/Marmer	72
Gambar 4.10 Material Gypsum Board	73
Gambar 4.11 Inspirasi Skema Warna	73
Gambar 4.12 Skema Warna	74
Gambar 4.13 Referensi Desain Konsep Timeline & History	75
Gambar 4.14 Referensi Desain Gaya Art Deco	76
Gambar 4.15 Referensi Desain Elemen Estetis	77
Gambar 4.16 Referensi Desain Elemen Estetis	78
Gambar 4.17 Referensi Desain Furniture	79
Gambar 4.18 Referensi Lighting	80
Gambar 4.19 Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi	81
Gambar 4.20 Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi	81
Gambar 4.21 Alternatif 3 Zoning & Sirkulasi	82
Gambar 4.22 Alternatif 1 Layout	82
Gambar 4.23 Alternatif 2 Layout	83
Gambar 4.24 Alternatif 3 Layout	83
Gambar 4.25 Alternatif 1 Rencana Lantai	84
Gambar 4.26 Alternatif 2 Rencana Lantai	84
Gambar 4.27 Alternatif 1 Rencana Plafon	85
Gambar 4.28 Alternatif 2 Rencana Plafon	85
Gambar 4.29 Desain Furniture	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSEUM BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA JAKARTA

B. LATAR BELAKANG

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV. Namun, saat ini apresiasi masyarakat terhadap museum semakin saja berkurang, ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran terhadap pentingnya pendidikan dan pelestarian budaya dan kurangnya tingkat pemahaman masyarakat tentang museum. Banyak dari mereka memandang bahwa museum adalah sebuah bangunan tua yang hanya menyimpan barang-barang kuno dan kisah-kisah sejarah yang kurang menarik. Namun apabila kita kaji lebih dalam, museum merupakan salah satu media penting dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan.

Salah satu yang membedakan satu museum dengan museum adalah koleksi yang dimiliki oleh museum tersebut. Menurut Timothy Ambrose dan Crispin Paine dalam Museum Basic dijelaskan bahwa museum dapat dikelompokkan ke dalam jenis koleksi yang dipamerkan. Sedikitnya ada 10 klasifikasi yaitu, museum umum, museum arkeologi, museum seni, museum etnografi, museum sejarah, museum alam, museum teknologi, museum geologi, museum industri dan museum militer. Selain koleksi, museum dapat dikelompokkan menurut pengelolaannya seperti museum pemerintah, museum kota, museum universitas, museum yayasan, museum swasta (Ambrose dan Paine, 2006).

Salah satu museum yang memiliki nilai histori tinggi adalah Museum Bank Mandiri. Museum Bank Mandiri merupakan Museum yang dimiliki oleh Perusahaan Bank Mandiri (persero) Tbk yang untuk selanjutnya akan disebut “Bank X”. Museum Bank Mandiri terletak di Area Cagar Budaya Kota Tua Jakarta, juga

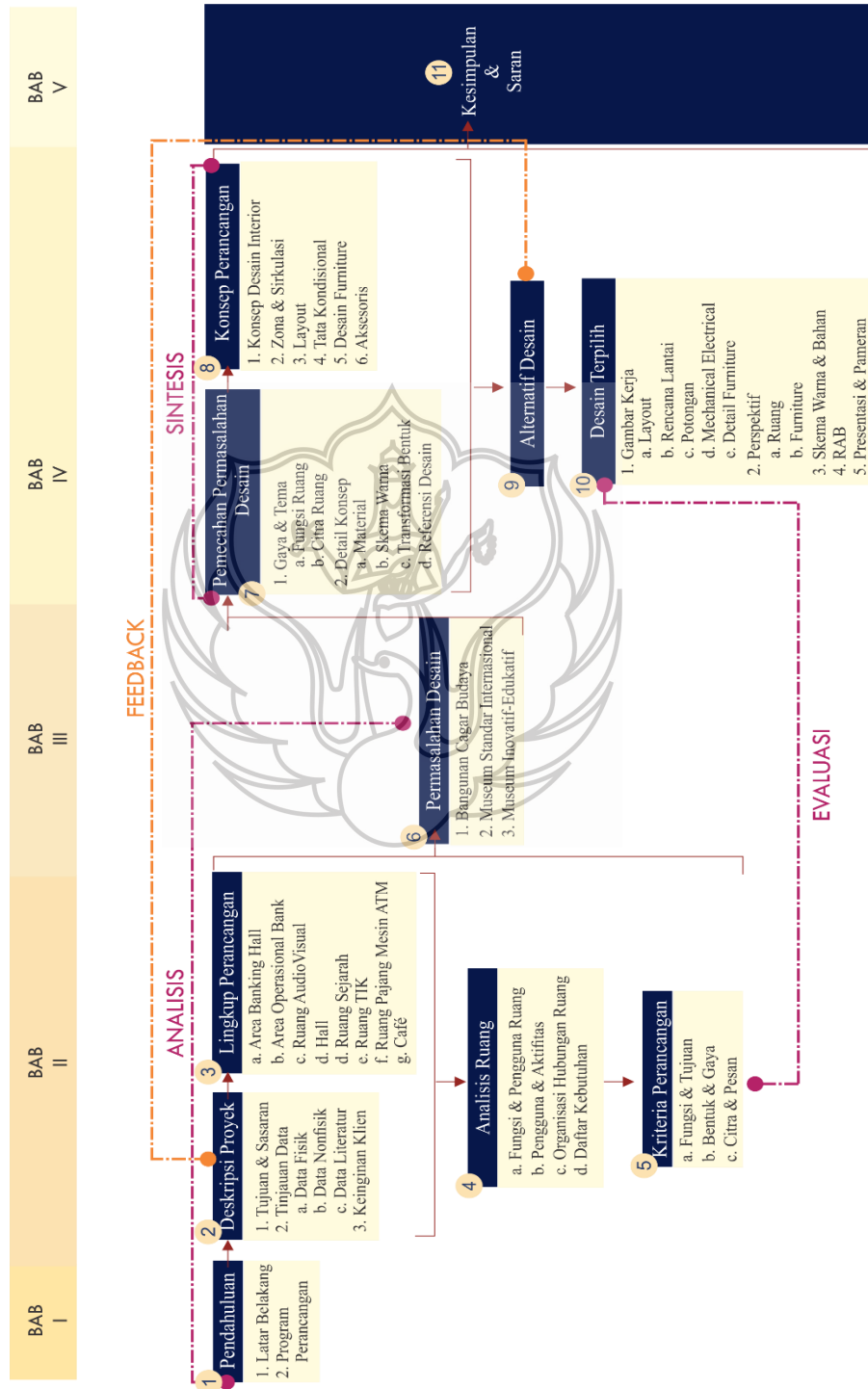
dikenal dengan sebutan Batavia Lama (Oud Batavia), adalah sebuah wilayah kecil di Jakarta, Indonesia. Wilayah khusus ini memiliki luas 1,3 kilometer persegi melintasi Jakarta Utara dan Jakarta Barat (Pinangsia, Taman Sari dan Roa Malaka). Dijuluki "Permata Asia" dan "Ratu dari Timur" pada abad ke-16 oleh pelayar Eropa, Kota Tua merupakan kawasan penting di masa penjajahan dahulu. Sedangkan kawasan sekitar Museum Bank Indonesia dan Museum Fatahillah adalah salah satu pusat pemerintahan kolonial. Pada masanya, Pelabuhan Sunda Kelapa Sama seperti kawasan kota lama di beberapa kota di Indonesia bahkan dunia, Kota Tua Jakarta ini dimanfaatkan sebagai tempat wisata bersejarah dengan mengubah fungsi bangunan lama menjadi museum yang menyimpan banyak informasi berharga tentang sejarah kota.

Akan tetapi jumlah kunjungan ke Museum Bank Mandiri masih terbilang kurang dibanding dengan kunjungan ke tempat wisata lain di kawasan Kota Tua Jakarta. Ini disebabkan oleh penataan dan penciptaan suasana ruang yang kurang mencerminkan isi koleksi yang dimiliki museum tersebut. Menurut kesaksian beberapa pengunjung bahwa museum ini memiliki area yang begitu luas akan tetapi masih ada beberapa ruang dan tidak digunakan, tidak sedikit juga pengunjung yang tersesat dan masuk kedalam ruang kosong. Display dari koleksi-koleksi museum di beberapa ruang yang tidak terkonsep juga mempengaruhi minat pengunjung yang datang ke museum. Keadaan ini sangat disayangkan karena lokasi Museum Bank Mandiri sendiri sudah menjadi daya tarik bagi pengunjung dan bangunan museum juga termasuk kedalam kategori bangunan cagar budaya di kawasan historikal.

Oleh karena itu, Museum Bank Mandiri yang merupakan salah satu Museum yang memiliki sejarah panjang perusahaan perbankan sangat menarik untuk menjadi bahan redesain yang bertujuan untuk menjadikan museum Bank Mandiri sebagai salah satu museum yang menjadi media penting dalam rangka peningkatan wawasan ilmu pengetahuan mengenai dunia perbankan yang mengedukasi juga menjadi salah satu sarana yang memiliki nilai historis tinggi sesuai dengan letak lokasinya di Kota Tua Jakarta.

C. PROGRAM PERANCANGAN

1. Pola Pikir Perancangan



Tabel 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

2. Cakupan dan Arahan Tugas

- i. **Analisis** bertujuan untuk mengumpulkan seluruh data (data lapangan fisik, data lapangan nonfisik, data literature) yang akan membantu memahami kondisi ruang untuk menemukan letak permasalahan desain dan jawabannya.
- ii. **Sintesis** bertujuan untuk menyatukan jawaban dari masalah-masalah desain yang telah ditemukan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman dan imajinasi.
- iii. **Evaluasi** merupakan tahap penalaran terhadap kelebihan dan kelemahan suatu usulan (alternatif) untuk menghasilkan keputusan desain akhir.

Konsep dan arahan tugas dalam proyek ini meliputi:

- a. Konsep pemecahan permasalahan perancangan:
 - 1) Metode perancangan
 - 2) Tema perancangan
 - 3) Sistem penataan display
 - 4) Tata kondisional
- b. Pengembangan desain
 - 1) Gambar Kerja
 - 2) Perspektif
 - 3) Skema warna dan material
 - 4) Rencana dan anggaran biaya
 - 5) Pameran